REGOLAMENTO SPORTIVO NCR

Nite Club Racing · Gran Turismo 7 su PlayStation
NCR Hypercar Challenge · versione 2026.1

PREMESSA

Questo regolamento definisce il comportamento atteso in ogni campionato ed evento speciale NCR. Il formato, le impostazioni lobby e il calendario di una competizione sono descritti nel documento di formato pubblicato insieme a queste regole.

Questo testo è il regolamento sportivo standard NCR applicato a NCR Hypercar Challenge. Il formato, il calendario e le impostazioni lobby sono nel PDF di formato della stessa competizione.

AMBITO E PRINCIPI

NCR organizza gare di Gran Turismo 7 su PlayStation. L'obiettivo è una community competitiva, rispettosa e leggibile: più rispetto in pista, non un'altra daily race.

Chi si iscrive a un campionato o a un evento speciale accetta questo regolamento, il formato pubblicato di quella competizione e le decisioni dei commissari.

ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONE

Possono gareggiare i membri NCR attivi e, negli eventi speciali, eventuali piloti ospiti espressamente iscritti. L'iscrizione a un campionato copre i round ancora aperti; un evento speciale si disputa in una sola serata.

Il pilota è responsabile del proprio ID PSN, del numero di gara e della vettura indicata in iscrizione. Cambi di vettura o di round devono rispettare le regole della serie.

- Presentarsi in lobby con il tempo sufficiente per la sessione prevista.
- Usare la vettura e la livrea coerenti con l'iscrizione, salvo diversa indicazione dei direttori di gara.
- Comunicare assenze o ritiri prima dell'inizio della sessione, quando possibile.

CONDOTTA IN PISTA

Ogni contatto evitabile è una mancanza. Si guida lasciando spazio, senza chiudere la porta in frenata e senza usare l'altro come riferimento da spostare.

Il sorpasso si completa solo quando c'è una porzione significativa di vettura affiancata e una traiettoria che entrambi possono percorrere. Chi è dietro resta responsabile del tentativo; chi è davanti non può cambiare linea all'improvviso per coprire.

- Restituire la posizione immediatamente dopo un vantaggio ottenuto con contatto o taglio.
- Non bloccare chi è visibilmente più veloce sul dritto quando si è chiaramente doppiati.
- Non fermarsi, zigzagare o ritardare in traiettoria dopo un errore o un incidente.
- Il chat vocale e i messaggi restano rispettosi: niente insulti, intimidazioni o pressioni sui commissari.

QUALIFICA

Quando il formato prevede la qualifica, il risultato determina la griglia della prima gara. I punti pole, se previsti dal formato, sono assegnati al primo classificato in qualifica.

In giro lanciato si lascia spazio a chi è in push. Chi sta preparando il giro non ostacola chi è già lanciato.

GARE E PROCEDURA

La durata, il numero di giri, il meteo, i danni, il carburante, le gomme e le altre impostazioni lobby sono quelli pubblicati nel documento di formato. Un round può avere eccezioni scritte: in quel caso vale l'eccezione.

Partenze, safety e interruzioni seguono il comportamento della lobby GT7. Restare fermi in griglia, anticipare lo start o ostacolare la procedura è passibile di penalità.

INCIDENTI, CONNESSIONE E RITIRI

Dopo un contatto si privilegia la sicurezza della sessione. Se la posizione va restituita, si fa alla prima occasione utile senza creare un secondo incidente.

Una disconnessione, un DNF, un DNS o una squalifica restano registrati come tali. Rientrare in sessione è consentito solo se la lobby e il formato lo permettono e senza trarne un vantaggio di posizione o di gomme non previsto.

PENALITÀ

I commissari possono applicare penalità di tempo, di posizioni o di punti campionato. Il tempo si aggiunge al crono di gara; le posizioni si perdono in classifica; i punti si detraggono dal punteggio della sessione o della competizione.

L'ordine originale della lobby GT7 non viene riscritto: la classifica pubblica è derivata dalle penalità registrate. La nota pubblica spiega il motivo in modo sintetico.

COMMISSARI E PUBBLICAZIONE DEI RISULTATI

I risultati restano privati fino alla pubblicazione. Una classifica pubblicata è prima provvisoria, in attesa delle decisioni dei commissari, anche quando non ci sono penalità da applicare.

Solo dopo la conferma dei commissari i risultati diventano ufficiali. Una modifica alle penalità su un risultato ufficiale lo riporta in attesa di nuova conferma.

PUNTEGGIO E CLASSIFICHE

I punti di ogni gara, gli eventuali bonus per pole e giro veloce e l'eventuale scarto dei round peggiori sono quelli del formato della serie.

A parità di punti si usa il countback previsto dallo schema di punteggio. Le classifiche a squadre valgono soltanto se la competizione è in modalità team.

VETTURE, LIVREE E TEAM

La serie può essere a vetture libere, vincolata a una categoria GT7 oppure in formula un marchio. Una shortlist organizzativa di vetture ammesse, se esiste, è una regola di evento: va rispettata anche quando il filtro lobby resta sulla categoria.

Le livree devono restare leggibili e non offensive. Nei campionati a squadre il team di iscrizione è quello valido per la classifica, salvo cambi registrati dai direttori di gara.

ECCEZIONI E AGGIORNAMENTI

Un round o una gara può pubblicare un'eccezione (orario, meteo, distanza o altra deroga). L'eccezione vale solo per quella sessione.

Questo regolamento è il testo sportivo standard NCR. La versione indicata in copertina è quella vigente al momento della pubblicazione dei PDF della competizione. Un aggiornamento successivo non modifica i documenti già pubblicati, finché non vengono rigenerati.